

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang berjudul “Rancang Bangun *Game* Edukasi “PUKA PIKO” Sebagai Media Pembelajaran *Computational Thinking* Bagi Siswa Sekolah Dasar” pada materi keliling bangun datar di SDN 3 Babakan, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut.

1. *Game* edukasi PUKA PIKO sebagai media pembelajaran *computational thinking* bagi siswa sekolah dasar telah dibangun menggunakan metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC) dengan melalui 6 tahap diantaranya (1) konsep (*concept*), (2) perancangan (*design*), (3) pengumpulan bahan materi (*material collecting*), (4) pembuatan (*assembly*), (5) pengujian (*testing*), (6) distribusi (*distribution*). Pada tahap konsep dihasilkan tujuan, sasaran, kebutuhan, dan konsep materi. Pada tahap kedua, yaitu tahap perancangan dihasilkan rancangan *storyboard*, struktur navigasi, dan rancangan materi mengacu pada RPP. Di tahap ketiga yaitu pengumpulan bahan materi (*material collecting*) menghasilkan daftar inventarisasi kebutuhan serta narasi dan soal. Pada tahap selanjutnya yaitu pembuatan menghasilkan *logotype*, desain karakter, desain *background*, desain tombol, desain antarmuka, dan media *game* edukasi PUKA PIKO. Pada tahap *testing* menggunakan alpha test dan beta test didapatkan penilaian bahwa media *game* edukasi PUKA PIKO sangat layak digunakan. Lalu pada tahap terakhir, di tahap distribusi dihasilkan *link google drive* untuk dapat didistribusikan kepada siswa dan guru SDN 3 Babakan.
2. *Game* edukasi PUKA PIKO telah dilakukan uji kelayakan dengan *alpha test* dan *beta test*. Didapatkan dari hasil alpha test dengan ahli media dan ahli materi, *game* edukasi PUKA PIKO mendapatkan hasil uji media sebesar 92,28% dan uji materi sebesar 91,25% yang berarti masuk kategori sangat layak digunakan. Dari hasil beta test dengan siswa kelas IV SDN 3 Babakan

sebanyak 40 orang, didapatkan skor 97,91% yang berarti media sudah sangat layak digunakan untuk siswa sekolah dasar.

## 5.2 Implikasi

Setelah dilaksanakan penelitian didapatkan implikasi bahwa *game* edukasi dapat digunakan sebagai media untuk membantu guru dalam proses pembelajaran dengan menerapkan konsep *computational thinking*. Hal tersebut dibuktikan dengan respon positif siswa saat pembelajaran dengan media *game* edukasi PUKA PIKO dilakukan. Respon positif tersebut mengartikan pembelajaran dengan *game* edukasi PUKA PIKO dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik.

## 5.3 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian *game* edukasi PUKA PIKO, maka beberapa rekomendasi yang dapat diberikan adalah sebagai berikut.

1. Interaksi pada *game* edukasi PUKA PIKO masih sangat terbatas dan hanya tersedia pada *mobile* saja. Untuk pengembangan selanjutnya diharapkan perbanyak fitur dan interaksi pada *game* sehingga permainan dapat lebih memantang dan menyenangkan, serta diharapkan *game* tidak terbatas untuk *mobile* saja namun dapat digunakan pada desktop juga.
2. Media *game* edukasi dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran. Maka dari itu, diharapkan adanya pengembangan *stage* atau pengembangan aplikasi dengan penambahan materi lain tak hanya sebatas materi keliling bangun datar.
3. Pada penelitian ini, aplikasi yang dikembangkan hanya sebagai media pendukung pembelajaran dengan guru sebagai fasilitator. Pada penelitian selanjutnya diharapkan adanya pengembangan *game* edukasi sebagai media pembelajaran bukan hanya media pendukung pembelajaran, sehingga siswa dapat memainkan *game* tanpa bantuan guru sebagai fasilitator.